

**SCHEMA WORKSHOP**

Anno Accademico 2025/2026

**Titolo Workshop:**

Mostro Universe - Mixed media attraverso il digitale e l'analogico

**A cura di:**

propone il workshop: Claudio Spuri  
docente che tiene il workshop: Alessio Delfini e Nicolò Ramacci (Studio Mostro)

**Indirizzato a:**

- indirizzato principalmente agli studenti del: triennio di Graphic Design - Comics and Illustration;  
triennio di Multimedia and Game Art; biennio di Computer Animation and Visual Effects.

**Numero partecipanti:**

min 12/max 20

**Requisiti:**

- buona conoscenza pacchetto Adobe, in particolare modo After Effects, Photoshop e Illustrator.
- preferibile conoscenza base di software 3D (blender)

**Supporti da recare in aula:**

- Laptop personali
- preferibile Ipad e/o tavolette grafiche
- Pennarelli e matite colorate
- Forbici e taglierino

**Durata e Crediti:**

30 ore – 2 crediti

**Periodo di svolgimento:**

15-20 giugno 2026

**Giorni, orari, aule di svolgimento, supporti:**

Lunedì 15 Giugno 9.30 -16.30 (1 ora pausa pranzo)  
Martedì 16 Giugno 9.30 -16.30 (1 ora pausa pranzo)  
Mercoledì 17 Giugno 9.30 -16.30 (1 ora pausa pranzo)  
Giovedì 18 Giugno 9.30 -16.30 (1 ora pausa pranzo)  
Venerdì 19 Giugno 9.30 -16.30 (1 ora pausa pranzo)

**SEDE RUFA BENACO – AULA B02**

**Breve descrizione:**

Il workshop propone un percorso creativo dedicato all'ideazione e progettazione di un Character ispirato al linguaggio visivo pop giapponese. Attraverso un approccio pratico e collaborativo, i partecipanti esploreranno gli elementi fondamentali che rendono una mascotte efficace e riconoscibile, sviluppando concept originali e traducendoli in artwork digitali. Il processo culminerà nella realizzazione di un toy fisico, prodotto ed esposto all'interno di un evento dedicato, offrendo un'esperienza completa che unisce progettazione, sperimentazione e cultura visiva contemporanea.

**Biografia:**

Siamo Alessio Delfini e Nicolò Ramacci, director e fondatori di Studio Mostro. All'interno dello studio ci occupiamo di art direction, design e animazione. Con sede a Roma, collaboriamo stabilmente dal 2019, alternando progetti indipendenti personali alla regia di campagne pubblicitarie.

Il nostro approccio si fonda sull'integrazione delle rispettive competenze e sensibilità, combinando idee e linguaggi per sviluppare soluzioni visive originali. Il nostro lavoro si concentra principalmente su motion graphics, animazione tradizionale (cel animation) e illustrazione, con una costante apertura verso la sperimentazione in ambito 3D.

Accanto alla produzione audiovisiva, sperimentiamo anche nel campo della prototipazione e produzione di oggetti e toy, sviluppando progetti legati al nostro universo visivo e traducendo i nostri linguaggi in forme tangibili.

Realizziamo campagne video per i social media, spot di breve e lunga durata, open titles, visual ident e progetti di brand packaging.

Nel corso della nostra attività abbiamo lavorato come art directors e animatori per brand e network internazionali, tra cui Google, Samsung, Meta, Hybe Labels, Apple e Rakuten.